

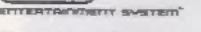
WRATH OF THE
BLACK MANTA
NES-WK-FRA
HOW
TO
PLAY
TAITO®





This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compability with your Nintendo Entertainment System™

This game is licensed by Nintendo® for play on the



MERCI

d'avoir acheté **Wrath of the Black Manta (La Colère de la Mante Noire)** de Taito! Maintenant vous pouvez vous divertir chez vous avec ce succès! Pour en obtenir le maximum de satisfaction, nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel avant d'entreprendre votre mission!

LE SCENARIO

Le crime et le kidnapping règnent sur la ville de New York. Une figure solitaire bondit de l'ombre et s'empare d'un informateur inattentif du **DRAT** (**DRAT** = Réseau de la Drogue et du Terrorisme). Epouvanté, le misérable croise le regard glacé de deux yeux bleus. Notre héros mystérieux ne combat pas le crime de façon ordinaire. Son nom fait couler des sueurs froides le long de l'échine du plus vil des scélérats. Criminels, soyez sur vos gardes - **la Mante Noire** est à vos trousses.

WRATH OF THE BLACK MANTA (La Colère de la Mante Noire) se compose de 5 niveaux. Pour terminer un niveau, le joueur doit battre les criminels et leurs chefs. Lorsque vous aurez anéanti le seigneur de la drogue et délivré son prisonnier, vous aurez gagné le jeu.

MODE D'EMPLOI

LES COMMANDES **Bouton «A»** Sauter
Bouton «B» Lancer une fléchette/Utiliser un couteau

Bouton START - Appuyez sur le bouton **START** pour commencer le jeu.
Fonction PAUSE - Appuyez sur le bouton **START** pour faire une pause pendant le jeu.
- Appuyez sur le bouton **START** pour reprendre votre partie.

Bouton SELECT - Appuyez sur le bouton **SELECT** pendant le jeu pour faire apparaître l'écran des **Arts Ninpo**.

Mode Dialogue:

Appuyez sur le bouton «**A**» pour voir la scène suivante de dialogue.
Appuyez sur le bouton «**B**» pour arrêter le dialogue.
Appuyez sur le bouton «**B**» pour arrêter la lecture d'une lettre.

LES DEPLACEMENTS DE BLACK MANTA



Flèche Haut	Ouvrir une porte
Flèche Bas	S'accroupir
Flèche Gauche	Aller à gauche
Flèche Droite	Aller à droite

LES DÉPLACEMENTS SPECIAUX

Flèche Bas + Bouton «A»	Sauter vers le bas
Flèche Gauche + Bouton «A»	Saut périlleux à gauche
Flèche Droite + Bouton «A»	Saut périlleux à droite

ETAT ET SCORE DU JOUEUR

L'état et le score du joueur sont indiqués au bas de l'écran jeu:

- Nombre de vies.
- Score du joueur.
- Indicateur **POW** (indicateur de puissance).
- Force actuelle.



ARMES ORDINAIRES

Black Manta utilise habituellement deux sortes d'armes:

Les fléchettes	Lancées à distance.
L'épée courte	Uniquement pour un combat rapproché.

Appuyez une fois sur le bouton «B» de la manette 1 pour utiliser ces armes. Appuyez de façon répétitive sur le bouton «B» pour exécuter des attaques multiples.

ARTS NINPO

Les Arts Ninpo se répartissent en quatre groupes:

GROUPE D'ARTS «A»

Art de la Bombe incendiaire	Le feu tombe du ciel en diagonale.
Art de l'Eclair	La foudre frappe les personnages ennemis.
Art de l'Ombre	Une deuxième Black Manta apparaît.

GROUPE D'ARTS «B»

Art de l'Anneau de Feu	Un cercle de feu entoure Black Manta.
Art de l'Invisibilité	Black Manta disparaît provisoirement.

GROUPE D'ARTS «C»

Art du feu au sol	Des boules de feu poursuivent et frappent les personnages ennemis.
Art de l'Araignée	Black Manta se déplace en dessous du sol.

GROUPE D'ARTS «D»

Art de la Pluie de Feu	Une pluie de feu paralyse les personnages ennemis.
Art des Missiles	Black Manta lance des missiles de feu en travers de l'écran.
Art de la Téléportation	Black Manta peut se télétransporter en n'importe quel point de l'écran.

ARTS NINPO (SUITE)

Ces techniques de combat très spécialisées sont acquises par Black Manta quand elle réussit à terminer un niveau. Ces arts sont extrêmement utiles pour vaincre des personnages ennemis et éviter d'être repéré.

Tous les Arts Ninpo utilisables par Black Manta sont indiqués sur l'écran Arts Ninpo. Cet écran vient s'afficher systématiquement au début d'un nouveau niveau. Appuyez sur le bouton **SELECT** en cours de jeu pour afficher l'écran **Arts Ninpo**.



Pour choisir un GROUPE D'ARTS:

Appuyez sur les flèches directionnelles **HAUT/BAS**

Pour choisir un ART NINPO:

Appuyez sur la flèche directionnelle **DROITE**. Une petite flèche apparaît à l'intérieur du menu **GROUP ART** dans la partie supérieure droite de l'écran.

Appuyez sur les flèches directionnelles **HAUT/BAS** pour positionner la flèche en face du nouvel art que vous voulez utiliser.

Appuyez sur le bouton **«A»** pour mettre en service le nouvel art. Ce dernier apparaît alors dans le menu **NINPO ACTIF**, dans la partie inférieure droite de l'écran.

Appuyez sur la flèche directionnelle **GAUCHE** pour quitter le menu **GROUP ART**.

Appuyez sur le bouton **START** pour reprendre le jeu.

ARTS NINPO (SUITE)

Pour utiliser un ART NINPO:

Maintenez enfoncé le bouton «B» de la manette 1 jusqu'à ce que l'indicateur **POW** atteigne sa force maximale.

Maintenez enfoncée une des touches directionnelles suivantes et relâchez le bouton «B» pour rendre actif l'Art Ninpo:

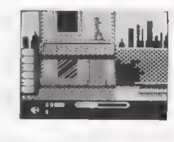
GROUPE D'ARTS «A»	(Relâchez le bouton «B»)
GROUPE D'ARTS «B»	(Appuyez sur les flèches **GAUCHE/ DROITE** et relâchez le bouton «B»)
GROUPE D'ARTS «C»	(Appuyez sur la flèche **BAS** et relâchez le bouton «B»)
GROUPE D'ARTS «D»	(Appuyez sur la flèche **HAUT** et relâchez le bouton «B»)

NIVEAUX DE JEU

DES INTRIGUES INTERNATIONALES TOUT AUTOUR DU MONDE!

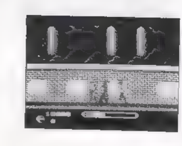
NIVEAU UN: New York City

Black Manta reçoit, en pleine nuit, un appel téléphonique de son Maître vieillissant. Que se passe-t-il? Les rues de la ville et les égouts souterrains cachent des enfants kidnappés et sont remplis de rumeurs inquiétantes au sujet d'un complot international. Mais au fait, qui est Tiny?



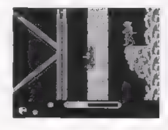
NIVEAU DEUX: Tokyo, Japon

L'ombre du crime assombrit le Pays du Soleil Levant. Black Manta arrive à Tokyo pour y trouver encore plus d'enfants emprisonnés par des acolytes diaboliques et Ninja. Quatre contre un, est-ce vraiment juste?



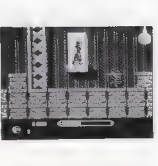
NIVEAU TROIS: Rio de Janeiro, Amérique du Sud

Bienvenue dans le monde des malins et des affreux! Un grand yacht privé est au mouillage. Qui en est le propriétaire? Que renferment les entrepôts qu'il possède? Un ancien temple Vaudou renferme l'identité de ce mystérieux personnage! Mais Black Manta sera-t'elle encore en vie pour connaître la terrible vérité?



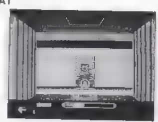
NIVEAU QUATRE: New York City

Black Manta revient à New York, sur les traces de cet homme mystère. Une chose est sûre: Mr. X n'aime pas les défenseurs de l'ordre trop fouineurs! La poursuite se déroule dans des entrepôts et des tunnels souterrains. Des gardes armés et des boules de fer peuvent-ils retenir Black Manta?



NIVEAU CINQ: Quartier Général du DRAT

Un sinistre entrepôt abandonné est en réalité le centre mondial des opérations! Des assassins sont tapis derrière chaque porte des ascenseurs, et une armée de mercenaires patrouille les corridors. L'homme mystère attend Black Manta dans son appartement en terrasse. Notre héros est loin de se douter que son vil adversaire a encore une carte dans sa manche!



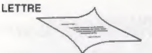
PERSONNAGES SPECIAUX

Informateurs
Ces truands sont les yeux et les oreilles du **DRAT**. Emparez-vous en rapidement et, peut-être, obtiendrez-vous des informations utiles. Vous les reconnaîtrez à leur uniforme d'un brun rougeâtre.

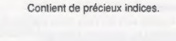
Enfants kidnappés
Qu'est-ce que le **DRAT** peut bien vouloir à ces gosses sans malice? Leur délivrance est l'affaire de Black Manta. Qui sait? Ils peuvent détenir des informations importantes. Soyez prudent. Ils sont cachés dans des endroits très surveillés.

OBJETS SPECIAUX

LETTRE



Contient de précieux indices.

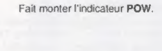


SYMBOLE DE PUISSANCE

P
O
W

Fait monter l'indicateur **POW**.

SYMBOLE DE VIE



L

Donne le maximum de force à Black Manta.



VIES SUPPLEMENTAIRES

Une vie supplémentaire est attribuée à 5.000, 10.000 et 15.000 points.

OPTION DE CONTINUATION

Après avoir perdu toutes ses vies, le joueur peut choisir de terminer ou de poursuivre le jeu en cours. L'écran **CONTINUE** (Continuation) vient s'afficher après l'écran **GAME OVER** (Fin de jeu).

Pour continuer le jeu en cours:

Appuyez sur le bouton **SELECT** pour choisir l'option **CONTINUE**.
Appuyez sur le bouton **START** pour continuer le jeu en cours.

Pour terminer le jeu en cours:

Appuyez sur le bouton **START** lorsque l'écran **CONTINUE** vient s'afficher.

Un joueur peut continuer le jeu en cours quatre fois.

CONSEILS ET ASTUCES

- Ne supprimez pas les informateurs!
- Portez secours à chaque enfant kidnappé que vous trouvez!
- Lisez chaque lettre pour y découvrir un indice utile!
- Les niveaux cachés détiennent un grand nombre de secrets.
- Seuls **quatre** Arts Ninpo **différents** peuvent vaincre le mystérieux scélérat!

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne brancher pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

CARE OF YOUR GAME

- Always make sure the power is off when inserting or removing the game pak from your computer.
- This [illegible] a high precision game pak. Avoid subjecting it to ectreme temperatures or shocks. Store [illegible] room temperature. Never attempt to dismantle it.
- Do not touch the terminal connectors or get them wet or the circuitry may be damaged. Never insert your fingers or any metal objects into the terminal leads.
- Use of teinners, solvents, benzene, alcohol and other cleaning agents can damage the game pak.

PRENEZ SOIN DE VOTRE JEU

- Veillez toujours à couper [illegible] courant avant d'insérer ou de retirer la cartouche de votre console.
- Ce logiciel est un appareil de précision. Evitez de lui donner des chocs ou de [illegible] soumettre à des températures extrêmes. Entreposez-le à température ambiante. N'essayez jamais de le démonter.
- Ne touchez pas aux bornes et ne les mettez pas en contact avec de l'eau sous peine d'endommager les circuits. Ne mettez jamais vos doigts ou des objets métalliques dans l'extrémité du connecteur d'extension.
- L'emploi de diluants, solvants, benzène, alcool [illegible] autres produits de nettoyage peut endommager le logiciel.

BEHANDEL JE SPEL VOORZICHTIG

- Zorg er altijd voor dat de stroom uitgeschakeld is, voordat [illegible] de spelcassette in je computer steekt [illegible] hem er weer uithaalt.
- Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Stoot er niet tegen en stel hem niet bloot aan te hoge of te lage temperaturen. Berg [illegible] spelcassette bij kamertemperatuur op. Probeer hem nooit open te maken.
- Kom niet aan de electrische contacten en houd deze uit de buurt van water, anders beschadig je het spel. Stop je vinger [illegible] metalen voorwerpen nooit [illegible] het Controldeck, anders beschadig je de contacten.
- Gebruik in geen geval verdunners, oplosmiddelen, benzine, alkohol of andere schoonmaakmiddelen om je spelcassette mee schoon te maken. Doe [illegible] dit wel, dan k[illegible] het spel beschadigd worden.

Printed [illegible] Japan
Imprimé au Japon